



¡Empieza el nuevo curso anual de Manga de la Academia C10!

Escrito por César

[Escribe el primer comentario »](#)

Debido al éxito del anterior **curso anual de manga de La academia C10** de Madrid este año hay dos turnos en los que puedes matricularte: lunes y miércoles por la tarde o bien, sábados por la mañana. **El curso lo imparte Diana Fernández del Studio Kôsen**. Que por cierto, en el próximo Salón del Manga de Barcelona presentará su nueva obra **Lètera** bajo el sello de Glenat. Muy recomendable.

La principal ventaja de este curso es contar con una profesional del manga español como es Diana, que no solo te aportará sus conocimientos si no que además compartirá contigo su experiencia en el mundo editorial. El curso es anual y aprenderás desde lo más básico hasta las últimas técnicas por ordenador. El programa del curso lo puedes encontrar en [esta página](#)

Si lo que te interesa son cursos de ilustración, cómic o animación por ordenador tienen también muchos cursos y siempre con auténticos profesionales como profesores, **incluyendo la colaboración de un representante de autores para revisar tu trabajo y asesorarte en esta profesión**. Vamos, que lo tienen muy bien montado tanto como si quieres aprender y conocer gente tu misma afición como si lo que buscas es abrirte camino de manera profesional en este mundillo.

Si dices que vienes de parte de Manga Blog obtendrás un **descuento de más de 100 euros (matrícula gratis + el 50% de la mensualidad del primer mes)**. Y para terminar de decidirte **puedes probar una clase totalmente gratis**. Son cursos muy demandados por lo que si estás interesado no te lo pienses mucho. Pásate por la academia, mira su web <http://www.academiac10.com> o llama al teléfono 911 626 891.

Por cierto, tengo que decir que hacía tiempo que no entraba en la página de la academia y me he llevado una grata sorpresa. Tiene mucha información sobre los cursos, una excelente navegación y un diseño muy cuidado. Síntoma de que trabajan bien y se lo toman muy en serio. Además incluyen algunos tutoriales y trucos sobre todas las disciplinas que imparten. A mi me personalmente me ha gustado [este artículo de Diana](#) y [este otro de Sergio](#).

Categorías

- Anime
- Artículos
- Concursos
- Consejos
- Cursos y Talleres
- Escuelas y Academias
- Eventos
- General
- Grandes autores
- Inspiración
- Libros Y Revistas
- Manga
- Materiales
- Acuarelas y Aguadas
- Lápices y Portaminas
- Plumillas
- Rotuladores Copic
- Tabletas Digitalizadoras
- Tramas Mecánicas

Recursos

- Software
- Comic Studio (Manga Studio)
- openCanvas
- Painter
- Photoshop
- PowerTone 3
- Sketch Up

Trucos

Tutoriales

Videos

Archivos

Select Month



Amazon



[How to Draw Anime & Game Characters...](#)
Tadashi Ozawa
Best \$6.90



[How to Draw Manga Volume 5](#)
Society for the Study of Manga
New \$12.91
Best \$0.74



[How To Draw Manga Volume 21](#)
Hikaru Hayashi
Best \$4.51



[How to Draw Anime & Game Characters...](#)
Tadashi Ozawa
Best \$17.84



[How To Draw Manga Volume 4](#)
The Society for the Study of Manga
New \$16.23
Best \$4.97

[Privacy Information](#)





SEP
11

Curso de comic de artistas famosos

Escrito por César

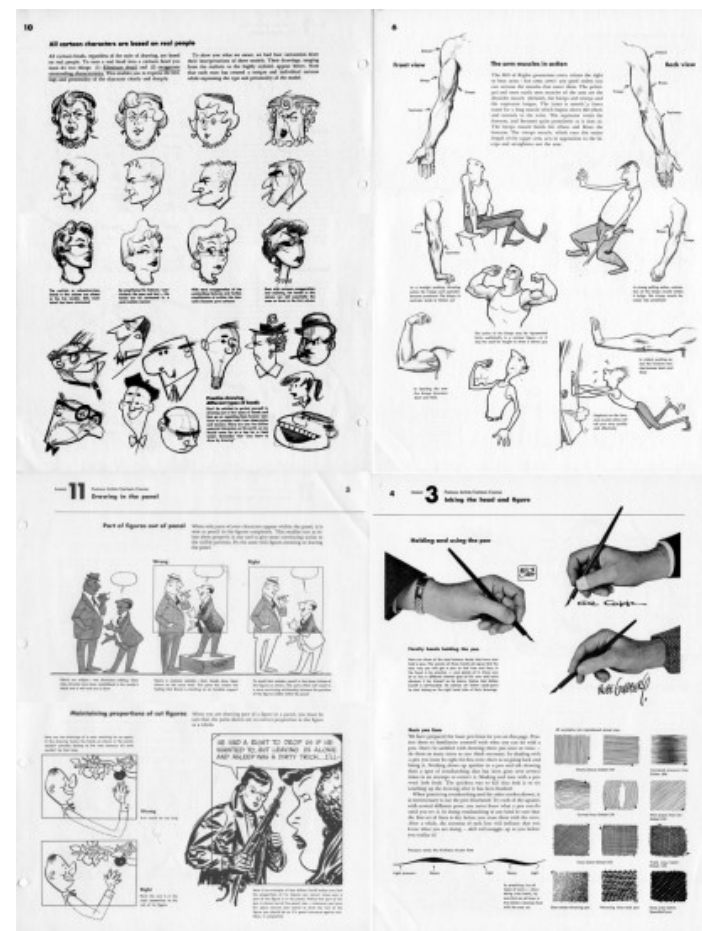
1 comentario »

El blog Comiccrazys dispone de libro llamado **"Famous artists cartoon course"** escrito en los años 50. El estilo del comic es el clásico americano de esa época. Repasa puntos básicos en el dibujo de comics que son comunes para cualquier estilo de dibujo (comic americano, caricaturas, manga, etc...). Está en inglés y el curso completo tiene unas 255 páginas.

El libro consta de 18 capítulos sobre el dibujo de comic y otros capítulos con la biografía de los autores pero que no está subida en el blog. Al final de cada entrada del blog hay un enlace para descargar el capítulo en pdf. También disponéis de un suplemento sobre la teoría del color.

Para los amantes de los tebeos americanos antiguos en este blog encontraréis multitud de imágenes de comics antiguos.

Famous artists cartoon course en [Comiccrazys](#)



★★★★★ (Sé el primero en votar)

[Libros Y Revistas](#)

AUG
16

Novedad en la tienda: papel manga en tamaño B4 y nuevos botes de tinta china

Escrito por César

1 comentario »

Siguiendo con la ampliación de la tienda he decido añadir más marcas de tinta y papel para dibujar manga.

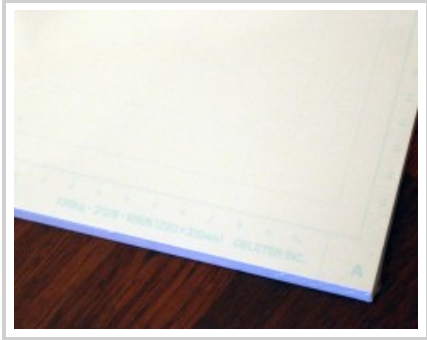
Los nuevos **botes de tinta** son el **número 2 de la marca Deleter**, el bote de **60ml de Kaimei** y la tinta de

la **marca Pilot**, una de las mejores y más usadas por los mangakas profesionales.

El **papel es de la marca Deleter** y en estos momentos tengo del tamaño B4 con los márgenes milimetrados dibujados en azul claro o totalmente blanco. Cada paquete tiene 40 hojas con un gramaje de 135g.

También he añadido más tipos de **minas del 0.3mm** que ya no quedaban. Ahora son **de la marca Pentel Ain** y están disponibles en **HB, H y 2H**. Cada tubo tiene 20 minas.

A continuación os dejo unas fotos y los precios en la [página de la tienda](#).



★☆☆☆☆ (1 votos, average: 1.00 out of 5)

Materiales
Deleter, Kaimei, Pentel Ain, Pilot

Carlos Bribián impartirá un taller de cómic este septiembre en Zaragoza

Escrito por César

1 comentario »

Carlos Bribián, autor de Pinocho Blues, será el profesor de los talleres manga que se celebrarán en el Centro Joaquín Roncal (fundación CAI-ASC) durante los sábados del mes de septiembre de 2010.

Se trata de 3 talleres independientes de 2 horas de duración los **sábados 11, 18 y 25 de septiembre de 18 a 20 horas**. Son a partir de 12 años, y el aforo está reducido a un máximo de 15 personas.

Os dejo el programa de los talleres así como la página oficial del curso:

TALLER 1, SÁBADO 11

1º BLOQUE:

LA IDEA

Cuaderno de apuntes, documentación y Brain Stoming

2º BLOQUE

PROCESO DE CREACIÓN

-Guión:

a) Organigrama (organizando las ideas):

a. Elección del género.

b. Trama: Story line (breve sinopsis), Premisa Dramática (paradojas, hipótesis, citas, refranes, símbolos)

c. Tema: Propuesta Temática, Premisa Dramática, Subtramas (subtramas desarrolladas de amor, amistad,

aprendizaje..., relaciones menores) Arcos de Transformación (evolución de los personajes: plano, radical, traumático, maduración)

- b) Creación de personajes
 - c) Guión completo: Historia desarrollada con diálogos breves descripciones sobre la acción de los personajes. Incluir Detonante, Puntos de Inflexión, Clímax, Anticlímax, peripecias, complicaciones.
- Dibujo:

- a) Bocetos y esbozos.
- b) Diseño de personajes (principales y secundarios).
- c) Diseño de escenarios (fondos donde transcurre la acción de los personajes).
- d) Story-board (Plasmar el guión en imágenes con dibujos rápidos poco detallados).

Taller 2, SÁBADO 18

CÓMO DIBUJAR UNA PÁGINA DE CÓMIC EN BLANCO Y NEGRO:

- a) Dibujo a lápiz (con el story-board como referencia dibujo el original de la página de cómic)
- b) Entintado de la página.
- c) El sonido: Incluir onomatopeyas, globos o bocadillos.
- d) Rotulación (escribir el texto en los bocadillos, listo para su impresión)

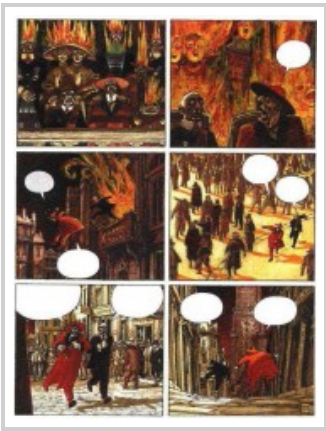
Taller 3, SÁBADO 25

CÓMO DIBUJAR UNA PÁGINA DE CÓMIC EN COLOR:

- a) Dibujo a lápiz (con el story-board como referencia dibujo el original de la página de cómic)
- b) Entintado de la página.
- c) El sonido: Incluir onomatopeyas, globos o bocadillos.
- d) Rotulación (escribir el texto en los bocadillos, listo para su impresión)
- e) Color (ordenador o técnicas tradicionales)

[Noticia en el Blog de Bribián](#)

[Noticia en la página oficial del curso](#)



★☆☆☆☆ (1 votos, average: 1.00 out of 5)

Cursos y Talleres
Carlos Bribián



Como se hace Gantz

Escrito por César

4 comentarios »

En la pasada Japan Expo de julio hubo una conferencia muy interesante sobre el proceso creativo en la realización de Gantz. El editor de Gantz en la revista Young Jump, Atsushi Nakamura dedicó 20 minutos a contar como se hace y que herramientas usan en la creación del manga.

En la web de Ramen para dos tienen la conferencia con todos los detalles. Yo os pongo un pequeño resumen del proceso:

Fase 1 – Diseño de los fondos de la viñeta.

Una vez elegido los escenarios de las viñetas, estos se fotografían y se tratan digitalmente para darle un aspecto de dibujo de manga. El proceso se realiza con el photoshop pasando a blanco y negro las imágenes y con una tableta de dibujo se perfilan los contornos de los edificios para darle un aspecto de ilustración. Las imágenes son tomadas durante el día para tener la máxima calidad en la foto. En las escenas nocturnas se añaden efectos de luces en las farolas para que parezca que es de noche.

Fase 2 – Realización de bocetos

Sobre las viñetas anteriores Hiroya Oku realiza los bocetos de los personajes. Para ello coloca las viñetas impresas en una caja de luz para que se transparente sobre hojas donde dibujar los bocetos.

Fase 3 – Entintado

En este paso ya se van pasando los bocetos a tinta usando para ello un rotulador pincel. Sobre todo porque se consiguen líneas gruesas con mucha fuerza, ideal para este tipo de manga. Sin embargo el uso del pincel conlleva más dificultad.

Fase 4 – Retoque digital

Una vez terminado el entintado de los personajes se escanean y se añaden a las viñetas realizadas en el ordenador. En este punto se hacen pruebas de imprenta para comprobar que no hay problemas. Finalmente se añaden las tramas mediante un programa de ordenador. El proceso es más rápido y limpio que las tramas manuales. Los dibujos finales se imprimen y también se realizan retoques a mano.

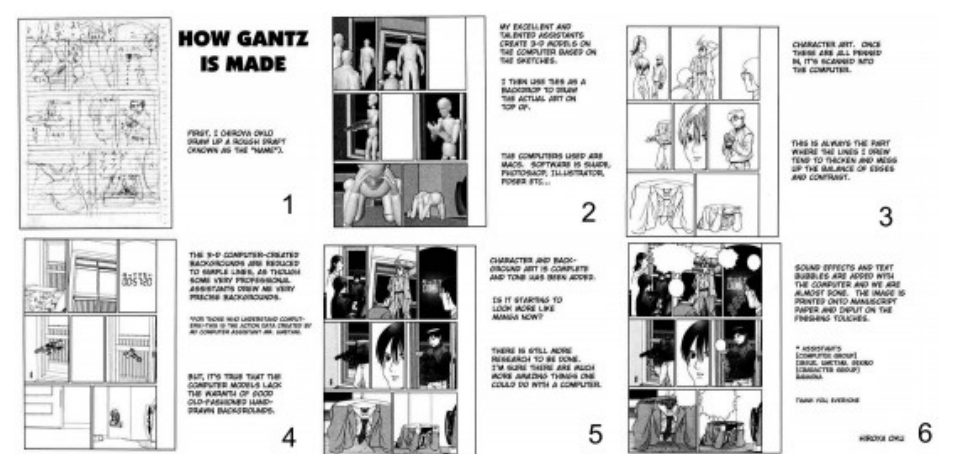
Fase 5 – Técnicas digitales adicionales

El punto más novedoso en la realización de Gantz ha sido el uso intensivo de objetos en 3D mediante el uso de programas informáticos. Al igual que en los videojuegos, el equipo de Gantz ha diseñado las armas, naves y toda una serie de objetos para incorporarlos al manga. La principal ventaja es la calidad final de este tipo de objetos en el manga. Todo dibujo técnico requiere mucho esfuerzo por la cantidad de detalles que conlleva. De esta manera no sólo se aseguran que el objeto no tiene defectos sino que se incrementa la productividad en la realización del manga.

Conclusión

Una vez que dominas este tipo de proceso creativo la realización de mangas se simplifica bastante consiguiendo un resultado con bastante calidad. La principal dificultad es la de dominar todos los aspectos para realizar el manga. Normalmente lo ideal es de contar con un equipo en el que cada uno sea experto en su área.

Otro problema es el de disponer de los programas de dibujo en 3D y de diseño gráfico como lo son el photoshop, el 3ds Max o el Comic Studio ya que son bastante caros. Puedes usar otras alternativas gratuitas como gimp, blender o sketchup y aunque no tienen el soporte ni las comunidades que sus análogos comerciales pueden ser muy útiles para empezar.



También podéis leer la [entrevista a Oku Hiroya](#) que le hicieron desde Glenat.

Visto en [Ramen para dos](#)



[Entradas anteriores »](#)

mangablog.es usa un tema basado en [Simplified](#) por [José María Morales Vázquez](#).

Página generada en 0.303 segundos (22 queries) | Powered by [Wordpress](#) — versión 3.0.1

[Política de Privacidad](#)



XHTML



CSS



RSS

